

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Menurut Hasan Alwi, dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah dapat mengungkapkan bahwa seorang anak adalah seorang manusia yang masih kecil ataupun yang baru berumur enam tahun. Sementara itu, dapat ditinjau dari usia kronologinya, Maka menurut *agreement of UNESCO*. anak usia dini adalah sekelompok anak yang berada direntang usia 0- 8 tahun. Pengertian tersebut akan berbeda jika dibandingkan dengan pengertian anak usia dini pada Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 dan Pasal 1 ayat 14 tentang Pendidikan Nasional. Dapat dinyatakan bahwa bagi anak usia dini dapat diartikan sebagai seorang anak yang berusia 6 tahun.

Pada perbedaan rentang usia antara *UNESCO* dengan Undang-Undang tersebut dapat terletak pada suatu prinsip dalam pertumbuhan dan perkembangan seorang anak, dimana anak usia 6-8 tahun yang merupakan usia anak dalam suatu transisi yang sejak masa kanak-kanak yang sudah mampu mandiri (independen), baik dari segi fisik ataupun psikis.<sup>1</sup> Anak yang berusia 0-6 tahun merupakan suatu masa yang peka bagi seorang anak sehingga dapat diketahui dengan para ahli yang dapat menyebutkan *golden age*, karena dalam perkembangan atau kecerdasan dapat mengalami suatu peningkatan yang sangat signifikan bagi anak.<sup>2</sup> *The golden age* adalah masa keemasan seorang anak, yaitu masa ketika anak mempunyai banyak potensi yang sangat baik untuk dikembangkan. Pada tahap inilah waktu yang sangat tepat untuk menanamkan nilai kebaikan yang nantinya diharapkan akan dapat membentuk

---

<sup>1</sup>Novan Ardy Wiyani, *Manajemen PAU Bermutu* (Yogyakarta: Gava Media, 2015), hlm. 21-22

<sup>2</sup>Najib, dkk, *Manajemen Strategi Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini* (Yogyakarta:Gava Media, 2016), hlm. 101

kepribadiannya.<sup>3</sup> Pendidikan Anak Usia Dini pada hakikatnya adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak.<sup>4</sup>

Anak usia dini merupakan seorang anak yang dapat dilahirkan sampai dengan usia 0-6 tahun. Pada usia ini dapat merupakan suatu usia yang dapat menentukan suatu pembentukan karakter atau kepribadian bagi anak. Pada usia dini merupakan suatu periode awal yang paling penting atau mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan maupun pengembangan dalam kehidupan manusia.<sup>5</sup> Masa dini adalah masa emas atau yang biasa disebut masa *golden age* dimana pada masa ini kemampuan otak anak dalam berpikir berkembang pesat hingga mencapai 80% karena pada fisik dan motorik seorang anak dapat berkembang dan bertumbuh dengan cepat baik emosional, intelektual, ataupun moral (budi pekerti).<sup>6</sup> Hal ini menjadi suatu dasar yang utama dengan pentingnya pendidikan untuk seorang anak anak usia dini sebagaimana pada suatu tahap-tahap perkembangan anak didik.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal.<sup>7</sup> Program pendidikan anak usia dini direncanakan, dikelola, dikembangkan dan dievaluasi dengan model dan pendekatan yang sangat khusus yang disesuaikan dengan karakteristik anak. Selama ini sebagian orang yang keliru dalam penyelenggaraan ataupun

---

<sup>3</sup>Muhammad Fadillah dan Lilif Mualifatu Khorida, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini* (Jogjakarta: AR-Ruuz, 2013), hlm. 48

<sup>4</sup>Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 3

<sup>5</sup>Novan Andri Wiyani dan Barnawi, *Format PAUD* (Yogyakarta: PT, AR-Ruzz Media, 2012), hlm. 32

<sup>6</sup>Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 02

<sup>7</sup>Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 22.

pengelolaan pendidikan. Pada hal tersebut bahwa dalam pendidikan tidak hanya di makna sebagai transfer pengetahuan saja.<sup>8</sup>

Jadi Pendidikan Anak Usia Dini diberi rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan, dalam hal ini pendidikan dapat memegang suatu peranan yang penting dan dapat menentukan perkembangan anak atau selanjutnya. Dalam pendidikan anak usia dini yaitu suatu sadar atau terencana untuk mewujudkan suatu suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif untuk dapat mengembangkan potensi dirinya. Upaya yang dapat dilakukan antara lain untuk dapat menyajikan suatu kegiatan belajar sambil bermain, melalui berbagai jenis permainan. Permainan yang dapat dilakukan dalam pendidikan anak usia dini adalah suatu fondasi yang mengarahkan anak pada pengembangan kemampuan yang lebih beragam. Apabila anak telah siap belajar maka kegiatan bermainnya secara perlahan dapat dikurangi sehingga kegiatan bisa lebih difokuskan pada pembelajaran, dengan tetap mempertahankan konsep yang menyenangkan (*joyfull learning*).<sup>9</sup>

Dalam lingkungan belajar anak pada usia dini sangat berbeda dengan pola pembelajaran di bangku Sekolah Dasar. Pada usia dini anak lebih suka menirukan serta belajar sambil bermain. Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk profesional, kreatif dan inovatif dalam memberikan bimbingan, arahan serta pola pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan anak pada usia dini.

Dalam media yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran dapat merangsang ataupun mempercepat pertumbuhan anak dalam suatu berfikir, terutama dalam suatu kegiatan proses belajar mengajar yang dapat diharapkan bagi seorang guru selalu aktif didalam kelas dengan menggunakan media yang dapat merangsang kecerdasan anak, serta anak didik selalu didampingi oleh guru di dalam kelas dari pembelajaran yang paling di

---

<sup>8</sup>Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 63

<sup>9</sup>Mulyasa, *Manajemen PAUD* ( Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 47

gemari bagi anak didik, dan diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar anak yang dicapainya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat di anjurkan untuk mempertinggi kuantitas atau kualitas pembelajaran. Salah satu media yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini ialah suatu alat permainan menara angka yang termasuk didalamnya media bentuk yang digunakan dalam kegiatan belajar pada anak usia dini.

Dalam dunia anak, bermain merupakan kebutuhan anak yang harus ia penuhi atau akativitas dengan bersenang-senang bagi anak didik. Dalam bermain juga dapat dimaksudkan dalam belajar bagi anak. Bermain adalah kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak didik yang akan merasa paling gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas dan belajar sambil bermain tersebut. Oleh karena itu dapat melalui bermain dengan anak dan dapat menstimulus dengan seorang anak yang bisa dan dengan belajar dan berbagai hal yang barudan belum pernah seorang anak dapat diketahui sebelumnya.<sup>10</sup>

Bermain dengan benda atau alat permainan dimulai sejak usia satu tahun pertama dan akan mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Menurut Piaget, usia 5-6 tahun ini merupakan pra-operasional kongret. Pada tahap ini anak dapat memanipulasi objek simbol, termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting dalam tahapan ini. Hal ini dinyatakan dalam peniruan yang tertunda dan imajinasi pura-pura dalam bermain.<sup>11</sup>

Jadi, salah satu cara yang bisa mendidik seorang anak yang dapat merangsang perkembangan atau pertumbuhan seorang anak didik adalah dengan cara sambil bermain. Karena pada masa kanak-kanak adalah suatu masa yang dimana seorang anak yang dapat belajar dengan sambil bermain ataupun salah satu jenis dalam permainan yang bisa diterapkan dalam suatu pembelajaran bagi anak usia dini adalah suatu alat permainan menara angka.

---

<sup>10</sup>Mohammad Fauziddin, *Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT. Remaja Rosakarya, 2014), hlm. 06

<sup>11</sup>Acham Susanto, *perkembangan anak usia dini*, hlm.50

Menara angka merupakan suatu bentuk alat permainan edukatif dalam permainan menara angka yang terbuat dari bahan kayu.<sup>12</sup> Sentra balok atau menara angka yang dapat berisi beberapa macam benda dengan berbagai bentuk, ukuran, warna dan tekstur. Anak dapat belajar dengan banyak hal dan cara untuk menyusun atau menggunakan sebuah balok angka. Dalam mengembangkan kemampuan matematika dengan permulaan dalam kemampuan berpikir dapat memecahkan suatu masalah bagi anak.

Jadi, dapat disimpulkan bahwasanya dalam permainan menara angka merupakan salah satu bentuk permainan menara angka yang berbasis pembelajaran yang bisa mengembangkan suatu kecerdasan bagi anak yaitu dalam kecerdasan matematika dan kemampuan berhitung, karena balok atau menara angka dapat memiliki berbagai bentuk ukuran yang tersedia untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan berhitung pada anak.

Kemampuan berhitung pada anak sejak dini untuk membekali kehidupan anak di masa yang akan datang dirasa sangat penting. Istilah kemampuan dapat didefinisikan dalam berbagai arti, salah satunya menurut Munandar, kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti, penambahan, pengurangan, pembagian ataupun perkalian. Untuk anak usia dini dapat menambah dan mengurangi serta membandingkan sudah sangat baik setelah anak memahami bilangan dan angka.<sup>13</sup>

Salah satu cabang matematika adalah berhitung. Berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam setiap kehidupan manusia. Dalam setiap aktivitas nyaman usia tidak dapat terlepas dari peran matematika didalamnya, mulai dari penambahan, pengurangan, pembagian sampai perkalian yang kesemuanya itu tidak dapat terlepas dalam kehidupan manusia sehari-hari. Kemampuan berhitung permulaan yaitu kemampuan

---

<sup>12</sup>M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 87

<sup>13</sup>Ibid, hlm.97

yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan.

Firman Allah SWT. Dalam Al-Qur'an juga berbicara tentang operasi berhitung dasar pada bilangan yaitu operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, dalam Al-Qur'an surat Al-Kahf ayat 25:

وَلَبِثُوا فِي كَهْفِهِمْ ثَلَاثَ مِائَةٍ سِنِينَ وَازْدَادُوا تِسْعًا ﴿٢٥﴾

Artinya: “Dan merasa tinggal dalam gua mereka tiga ratus tahun dan ditambah 9 tahun (lagi)”.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa mereka dalam gua selama 300 tahun ditambah lagi 9 tahun maka untuk menentukan berapa lama mereka di dalam gua, seorang dapat melakukan dengan cara berhitung yaitu, selama  $300+9 = 309$  tahun. Setelah mengetahui Al-Qur'an terdapat operasi berhitung, maka orang muslim harus dapat berhitung, terutama untuk anak diajarkan berhitung mulai usia dini, karena belajar diwaktu kecil (sejak dini) bagaikan mengukir diatas batu sedangkan belajar di masa tua bagaikan mengukir di atas air. Hal ini sejalan dengan apa yang dilakukan oleh guru-guru di RA Perwanida Brawijaya yang telah menerapkan operasi bilangan berhitung dengan cara melalui permainan menara angka terhadap kemampuan berhitung pada anak usia dini.

RA Perwanida adalah lembaga Raudhatul Athfal ataupun Taman Kanak-Kanak yang berdiri dibawah naungan Departemen Agama Pamekasan. Di lembaga tersebut dijalankan dan dididik oleh guru-guru dengan status jabatan pegawai negeri sipil (PNS), oleh karena itu, semua guru dituntut untuk profesional, mandiri, inovatif, dan kreatif dalam melaksanakan proses pengajaran, pengelolaan dan pemilihan media dalam setiap harinya. Dalam setiap

pembelajaran disekolah tersebut guru melakukan pemilihan serta menerapkan seluruh media secara mandiri. Hal tersebut terlihat menarik karena menerapkan media pembelajaran secara mandiri dapat menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak akan dicapai.

Salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan kecerdasan siswa dalam berhitung yaitu menara angka yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menghitung. Salah satu alat yang digunakan dalam menara angka yaitu dengan cara membuat sebuah balok yang telah disediakan oleh guru kemudian siswa berbaris dengan rapi dan bergantian untuk menyusun balok-balok angka yang disediakan oleh guru dengan cara bergantian. Dengan adanya media pembelajaran menara angka siswa dapat menyebutkan dan menyusun angka yang diperintahkan oleh guru serta siswa dapat cepat dalam berhitung.

Berdasarkan realita yang terjadi di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut, sehingga membuat dengan judul **“Implementasi Permainan Menara Angka terhadap Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini di RA Perwanida Brawijaya Pamekasan”**. Penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan manfaat bagi semua guru, khususnya bagi anak didik sehingga penerapan ini dapat diterapkan sesering mungkin dilembaga RA Perwanida Pamekasan, selain itu penelitian ini juga bermanfaat bagi RA Perwanida Pamekasan.

## **B. Fokus Penelitian**

Adapun fokus penelitian dalam skripsi ini yakni :

1. Bagaimana penerapan permainan menara angka untuk merangsang kemampuan berhitung anak usia dini di RA Perwanida Pamekasan ?
2. Bagaimanakah manfaat kemampuan berhitung menara angka terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak di RA Perwanida Pamekasan ?
3. Bagaimanakah faktor pendukung dan penghambat pada penerapan permainan menara angka terhadap anak di RA Perwanida Pamekasan ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian skripsi ini yakni :

1. Untuk mengetahui penerapan permainan menara angka untuk merangsang kemampuan berhitung anak usia dini di RA Perwanida Pamekasan.
2. Untuk mengetahui manfaat kemampuan berhitung menara angka terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak di RA Perwanida Pamekasan.
3. Untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penerapan permainan menara angka terhadap anak di RA Perwanida Pamekasan.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini di lakukan secara umum adalah sebagai berikut :

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan berpikir untuk guru dalam menentukan metode dan media pembelajaran dapat menambah wawasan, pola pikir, sikap dan pengalaman langsung dalam pembelajaran agar menjadi guru yang profesional untuk peneliti.

Adapun manfaat khususnya yaitu :

1. Bagi IAIN Madura penelitian ini sebagai tambahan literatur sehingga dapat menambah referensi dan acuan bermanfaat bagi para mahasiswa/i dalam pandangan mengenai proses penerapan permainan menara angka yang tentunya dapat bermanfaat terutama untuk jurusan yang sama, yakni PIAUD
2. Bagi siswa
  - a. Memberikan suatu masukan kepada seorang guru dan siswa tentang bagaimana cara yang tepat untuk menerapkan suatu permainan menara angka yang dapat mengembangkan kecerdasan matematika anak didik.
  - b. Untuk dapat memberikan suatu pemahaman tentang bagaimana cara mengembangkan kecerdasan matematika bagin anak yang melalui permainan menara angka.



### 3. Bagi sekolah

- a. Melalui penelitian ini akan memberikan kontribusi dan penambahan ilmu pengetahuan terutama dalam penerapan permainan menara angka untuk meningkatkan konsentrasi.
- b. Untuk meningkatkan kualitas sekolah.

### 4. Bagi guru

Dalam penelitian ini diharapkan pendidikan dan menggunakan media pembelajaran menara angka sebagai gaya pembelajaran yang lebih menarik konsentrasi anak.

### 5. Bagi peneliti

Hasil dalam penelitian ini yang akan menjadi suatu pengalaman yang sangat berharga yang tidak bisa dilupakan sampai kapanpun, peneliti juga dapat menambah wawasan dalam mengembangkan dan mengimplementasi permainan menara angka untuk meningkatkan konsentrasi anak, dan menambah pengalaman dalam mengembangkan media menara angka sebagai media pembelajaran terutama dalam setiap proses pembelajaran.

## **E. Definisi Istilah**

Definisi istilah dari proposal skripsi ini yaitu sebagai berikut :

#### 1. Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan dan kebahagiaan bagi anak-anak karena bermain bagiseorang anak bisa mengekspresikan perasaannya serta belajar dengan bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Anak-anak diterima dengan apa adanya, dapat dihargai dengan keunikannya atau tidak terlalu cepat dievaluasi, anak akan merasa aman dengan cara psikologis. Begitu pula dengan anak yang diberikan kebebasan untuk mengekspresikan gagasannya. Keadaan bermain yang demikian berkaitan erat dengan upaya pengembangan kreativitas anak.

## 2. Menara Angka

Menara Angka merupakan suatu bentuk alat permainan edukatif yang terbuat dari sebuah bahan kayu dan salah satunya dalam media yang dapat digunakan pada pembelajaran di Taman Kanan-Kanan yang merupakan salah satu permainan edukasi yang berbentuk balok dan bahan kayu.

## 3. Berhitung

Berhitung merupakan suatu dasar dari beberapa ilmu yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti; penambahan, pengurangan, pembagian, ataupun perkalian. Untuk anak usia dini dapat menambah atau mengurangi serta dapat membandingkan yang sangat baik setelah anak memahami bilangan dari angka tersebut.

## 4. Anak Usia Dini

Anak Usia Dini ialah seorang anak yang memiliki kisaran usia 0-6 tahun, dimana pada saat itu merupakan masa *golden age*. Perkembangan dan pertumbuhan anak berkembang sangat pesat, termasuk perkembangan kognitif, bahasa, seni, sosial, NAM, motorik dan kreativitasnya. Pada masa ini anak mempunyai karakteristik yang unik berbeda dengan lainnya, dapat memiliki suatu daya imajinasi yang sangat tinggi dan rasa ingin tahu yang tinggi bagi anak.